

〔共同研究：実践的メディア研究の試み〕

## メディア・リテラシー教育における アニメーション制作の実践

佐 野 明 子

### 1. は じ め に

桃山学院大学国際教養学部国際教養学科メディア文化専修（現在の名称はメディア・映像文化専修）は2010年度より、「マルチメディア文化実習」という名称のアニメーション制作実習の科目を、3年次以上（現在は2年次以上）の学生を対象として開講した。芸術大学ではない本校において実習科目を設けた理由としては、まずメディア文化専修の主要な理念とするメディア・リテラシー教育の一環として、自ら情報を発信する能力を身につけることが挙げられる。そして学生がグループ制作において、頭の中のイメージを具現化していく体験を積むことで、発想力、企画力、コミュニケーション力を培うことを目指した。これらは制作実習科目において、メディア・リテラシーとともに、学生が現代社会の諸問題に直面する際に求められる能力を育てるという理念に根ざしている。

芸術系ではない大学においてアニメーション制作実習を採用した大学の例として、例えば、名古屋文理大学情報文化学部が挙げられる。そこでは Adobe のアニメーション制作ソフト「Flash」を使ってメディア・リテラシー教育を行った。しかし、Flash が初心者でも比較的容易にアニメーションが作れるソフトではあるものの、機能が豊富にあることから学生作品とプロの作品には非常に大きな差が出るため、メディア・リテラシー教育において Flash を使うことの難しさが課題となっている<sup>1)</sup>。次に、甲南女子大学文学部が挙げられる。ただし、甲南女子大学ではアニメーションに限らず、紙芝居、仕掛け絵本、切り絵、貼り絵、マンガ、絵も制作されており、それらは宮沢賢治童話の視覚化への試みが前提とされている<sup>2)</sup>。また、甲南女子大学では、2006年度にメディア表現学科が新設され、「アニメ制作」の4つの実習科目が設けられている。京都学園大学人間文化学部では「アニメ制作実習」があり、粘土アニメーション等の制作実習風景が HP 上で紹介されているが、授業内容や学生作品の詳細は掲載されていない<sup>3)</sup>。千葉大学教育学部では、授業の一環ではないものの、大学生による手

1) 森博, 杉江晶子「Flash を使ったアニメーション制作によるメディアリテラシー教育」『情報教育研究集会講演論文集』2009年, 349-352頁。

2) 米村みゆき「教育実践報告 宮沢賢治童話の視覚化への試み—活字テキストの想像力と制作を通じたコミュニケーションの生成」『甲南女子大学研究紀要』文学・文化編44号, 2007年, 35-44頁。

キーワード：メディア・リテラシー、アニメーション制作、実験性、テキスト分析

描きアニメーション制作が行われた。しかしそれは、子どもを対象とする手描きアニメーション制作の授業作りを目的としており、制作経験に乏しい大学生および大学院生らを子どもに近いものと想定して行われたものであった<sup>4)</sup>。

本実習は、特別な美術教育を受けてきていない大学生が、アニメーション制作において、原作の作成から撮影、編集まで、全て自ら行うものである。メディア・リテラシー教育としてのアニメーション制作の主要な目的は、前述したように、自ら情報を発信する能力を身につけることにある。注意したいのは、学生が情報を発信する能力を、効果的に身につけるための工夫が求められる点である。メディア・リテラシー教育としてのアニメーション制作にはどのような授業が効果的なのか。その答えを導き出す方法のひとつとして、筆者は学生が意欲的に制作できるような設備や授業方針を整え、評価の指標を作品の「実験性」においた。実験性とは例えば、①非物語性、②非連続性、③超現実性、④可変性、⑤質感の多層性、といった普遍的なアニメーションのスタイルとは異なる特性を指す<sup>5)</sup>。「主流メディアの模倣ではないオルターナティブ・メディアによる実践が可能になることは、メディア・リテラシーの中心的課題である「多くの人が力をつけ（エンパワーメント）、社会の民主主義的構造を強化すること」につながっていく<sup>6)</sup>」と言われるように、学生が普遍的なアニメーションのスタイルの模倣ではなく、学生自身のスタイルを生み出すことが求められる。このような方法は、学生がステレオタイプ化されていないアニメーションの特質を理解した上で作品を制作するものであり、メディア・リテラシー教育の効果がより増すと考えられる。

上記のような仮説を検証するために、第2章で制作実習の環境を示した。具体的には、第1節では設備、第2節では授業方針、第3節では多様なスタイルの採用を確認した。第3章では学生作品を詳細に分析した。学生作品のそれぞれにおいて実験性が発揮されていることを分析の結果として示し、学生達が情報発信においてオルターナティブ・メディアを作り出す姿勢を明らかにすることで、メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作の効果を示したいと考えている。ただしこのような実習科目は大学一般においてまだ始まったばかりであり、実習科目の効果の明確な検証までには至らないかもしれない。しかし今後のメディア・リテラシー教育の試みの一翼を担うために、2010年度および2011年度の2年間（春学期2コマ連続14回）にわたる実習教育の過程と成果を検討し、アニメーション制作実習の方法と課題について論じたい。

3) 京都学園大学のHP ([http://www.kyotogakuen.ac.jp/~o\\_human/10th/sociology4\\_detail.html](http://www.kyotogakuen.ac.jp/~o_human/10th/sociology4_detail.html)) [2012年4月25日]

4) 阿部学「練馬区における手描きアニメーション制作を題材とした授業づくりのための基礎研究—幼児・小学生・大学生の制作事例の検討」千葉大学教育学部授業実践開発研究室編『授業実践開発研究』第4号、2011年、65-73頁。

5) 一部に以下の文献を参照した。そこでは実験的なアニメーションの特性について、①抽象、②明確な非連続性、③多様に解釈しうる形、④物質性の展開、⑤多様なスタイル、⑥作家の存在、⑦音楽性のダイナミクス、と述べている。Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, 1998, p. 36.

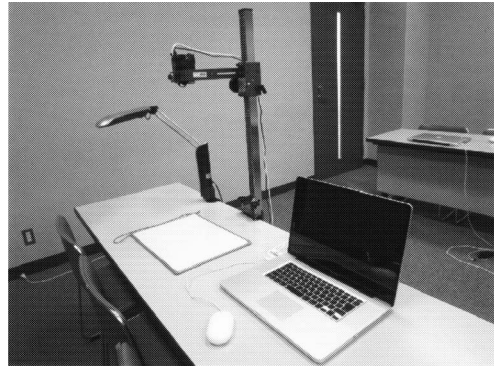
6) 鈴木みどり編『Study Guide メディア・リテラシー』リベルタ出版、2004年、21頁。

## 2. 制作実習の環境

### 2-1 設備

制作実習の設備を説明する。アニメーション制作ソフトは SELSYS の「CLAYTOWN」を用いた。「CLAYTOWN」はおもに立体アニメーション制作を目的とする初心者向けのコマ撮りアニメーション制作ソフトである。「CLAYTOWN」は IEEE1394 対応 OHCI 準拠デジタルビデオカメラを必要とするため、カメラは SONY DCR-HC62 を使い、パソコン接続用の FireWire で Macintosh と接続した（ただし「CLAYTOWN」は Windows 専用ソフトであるため、実際はブートキャンプを用いて Windows として利用した）。3～4 名が並んで座れる長方形の机にパソコンを置き、そのパソコンの横を作業用のスペースとした。その作業用のスペースの上部にカメラをコピースタンドで下向きに固定した。照明は蛍光灯の電気スタンドを使用した【写真 1】。

写真 1



カメラを下へ向けて撮影する理由は、半立体アニメーションないし平面アニメーションを制作するためであり、立体アニメーションを制作しない方針を採ったためである。なぜなら立体アニメーションでは、人形をまず「立たせる」ことが困難であり、少しずつ動かしながら撮影できるような人形を作るには失敗する場合も多く、実習の範囲内では学生にとって困難な試みとなる。他方、半立体ないし平面アニメーションは、半立体の人形や平面の絵を卓上に安定させて作ることができる。

また「CLAYTOWN」では、カメラで撮影した 1 ショットを 1 ロールとして保存して、複数のロールを組み合わせることができる。これはモンタージュ、すなわち「モンタージュは 3 つの主要な操作—選択し、結合し、つながりを整える—に帰着する。それら 3 つの操作がめざす目的は、最初はばらばらであった要素をもとに、映画作品という 1 つの全体を作り上げること」<sup>7)</sup>を指す。映画におけるモンタージュを、選ばれた複数の部分を集合させて組み立てるものとする、と、「CLAYTOWN」を利用するアニメーション制作においても、モンタージュの作業は意味を生産する機械のようなものとして機能している。

3～4 人で 1 作品を作るグループ制作としたが、これは、①撮影の役割、②撮影対象を動かす役割、③撮影対象を制作する役割、以上 3 つの役割が必要となるためである。2010 年度には 3 グループ、2011 年度には 6 グループで、計 9 作品が制作された（作品の詳細は後述す

7) ジャック・オーモン他（武田潔訳）『映画理論講義—映像の理解と探究のために』勁草書房、2000 年、64 頁。

る)。

材料は、粘土、色紙、ホワイトボードを主に用いた。粘土の人形による「クレイアニメーション」、色紙を切ってキャラクターや背景をつくる「切り絵アニメーション」、ホワイトボードにボードマーカーで絵を描く「ホワイトボードアニメーション」を作ることができるように準備した。粘土アニメーションの粘土は Claytoon (赤、青、緑、黄、ピンク、水色、黄緑、淡い黄、茶、白、グレー、黒)、粘土板と粘土ベラとのし棒は PADICO の製品を用いた。切り絵アニメーションには色紙(黒、茶、青、水色、緑、黄緑、赤、ピンク、黄、白等)とカッターナイフ、ハサミを用意した。しかし学生の中には、自分の好みの色の色紙を買ってきた者もいた。切り絵のキャラクターには、肘や手首が動くように、関節を付けた。関節には、『いわいさんちのリベットくん』(岩井俊雄, 2007年, 紀伊国屋書店) 付属の割ピンを用いた。ホワイトボードアニメーションには、ホワイトボード用のボードマーカー(黒、赤、青、緑)とイレーサーを用意した。また、全てのジャンルで用いることができるドールアイも用意した。なお、アニメーション作家および研究者の小出正志氏から、身の回りにある日用品、例えば、おはじきやマグネットを撮影対象にすると、学生が物を動かすことに専念できるため、初心者にも効果的な作業になるという意見を受けた<sup>8)</sup>。そのため、2012年度からは日用品も撮影対象として使用する予定である。

このように3つのジャンルの作品を制作できるような環境を整えたが、実際の作品は、粘土とホワイトボードを組み合わせたり、学生が自分でヘアゴムやビニール袋を持ってきて使用したりしており、9作品の殆どが複数の材料を用いるものとなった。

## 2-2 授業方針

メディア・リテラシー教育の一環としてのアニメーション制作の効果を導き出す授業方針として、学生が遊びの心を持ちながら制作に集中できる環境を整えた。

遊びについては多くの先行研究がある。教育における遊びの主要な研究は、子どもの教育に関するものとなっている。例えば「メディア制作は、子どもがメディアに楽しみを探究し、感情を入れ込む空間を提供しているが、それは批判的分析よりもはるかに主体的で「遊びのある」方法による……おそらく驚くことではないが、これらのような遊びのあるメディア教育の側面は、年少の子どもに順調に達成されてきた」<sup>9)</sup> という報告があるように、子どもについては遊びの効用が認められていることが窺える。

教育に特定せず、文化は遊びのなかで遊びとして生まれて展開していったと提唱したことで著名なヨハン・ホイジンガは、次のように述べている。「われわれは、遊戯とは<真面目でないもの>、真面目の反対である、と言うことはできよう。しかしこの主張は遊戯の多く

8) 小出正志氏へのインタビュー (2012年3月4日, 於政策研究大学院大学)。

9) David Buckingham, *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*, Polity, 2003, pp. 162-163.

の特性については、何ひとつ積極的な内容を述べてはいない。また、そういう点は別としても、それに反駁するのもしたってやすいことである。＜遊戯とは「真面目ではないもの」である＞というかわりに＜「遊戯は本<sup>ニヒト・エルンスト</sup>気なものではない」＞と言ってしまえば、われわれはもう、初めの対立を見失ってしまう。遊戯が、実際には全く本気でやられることだってあり得るからだ<sup>10)</sup>。ホイジンガは、「遊び」と、「真面目」ないし「本気」が矛盾するという主張を批判している。実際、真面目や本気が要請されるプロの現場においても「遊び」の要素がビジネスチャンスを生むことは、歴史が証明している<sup>11)</sup>のであり、「クリエイティブな発想の現場は、実は「遊び」に満ちている」<sup>12)</sup>と指摘されてもいる。

筆者はアニメーション制作が、メディア・リテラシー教育に適する科目になるように、遊びを授業方針に採り入れた。本実習における遊びとは、具体的に言えば、ホイジンガの遊びの概念を展開的に継承したロジェ・カイヨワによる6種類の定義、すなわち、①自由な活動、②分離した活動、③不確定の活動、④非生産的な活動、⑤ルールのある活動、⑥虚構的活動、に主に基づいている<sup>13)</sup>。なお、④非生産的な活動は、本実習のような映像の生産という活動に該当しない。しかし他の5点については以下のように該当する。①自由な活動は、強制という縛りを排除することを指すが、本実習が専修の必修科目ではなく、まして事前登録科目（受講者数に制限があり、学生が春休み期間内に理由書を提出する科目）である以上、学生は自主的に本実習に参加していると言える。②分離した活動は、一定の厳密な時間と空間の範囲に限定することを指すが、本実習は1回につき100分程、実習室内で実施しているため、それぞれの要件を満たしている。③不確定な活動は、予め成り行きや結果が事前に得られていないことを指すが、本実習のような表現活動においては該当する。⑤ルールのある活動は、一時的に新しい法や約束事に従う活動を指すが、本実習の作品内容は実験性を重視するため、通常の約束事に縛られていない。⑥虚構的活動は、非現実という特有の意識を指すが、本実習の作品には非現実的な要素が多く含まれている。

他に、完成作品をインターネット上のサイト「YouTube」<sup>14)</sup>に掲載し、世界中の誰もが学生達の作品を閲覧できるようにすることや、制作発表会を開催したり、学内のテレビや講義室のスクリーンで作品を上映したりすることを述べ、学生が緊張感と達成感を感じることができると示した。

次に、実習室の机を、2010年度は3つの机を併置して並べ、2011年度は6つの机をコの字型に配列した。これは「遊びは勝とうという意欲を前提としている。禁止行為を守りつつ、自己の持てる力を最大限に発揮しようとする」<sup>15)</sup>ものだからである。つまり机をコの字型に

10) ヨハン・ホイジンガ（高橋英夫訳）『ホモ・ルーデンスー人類文化と遊戯』中央公論社、1963年、19頁。

11) 鎌田浩毅「京大 No.1 科学者が読み解く一生モノの古典（第13回）ホイジンガ著『ホモ・ルーデンス』」『週刊東洋経済』2010年1月9日号、117頁。

12) 同上。

13) ロジェ・カイヨワ（清水幾太郎、霧生和夫訳）『遊びと人間』岩波書店、1970年、13-14頁。

14) YouTube の HP (<http://www.youtube.com/>) [2012年4月25日]



並べることによって、学生同士が授業中に他のグループ作品を自由に見比べることができ、競争心をかきたてることが可能な環境となっている。

そして、アニメーション作家の相原信洋氏にインタビューを行った際に、「制作は楽しくなければ、アニメーションの良い発想力は生まれない」<sup>16)</sup> というアドバイスを受けたこともまた、本実習において遊びをとりいれる要因となった。

上記のような先行研究やインタビューに鑑みて、筆者は遊びを中心に授業方針を設定したが、まだ根拠に乏しいとみなされるかもしれない。しかしながら、本実習のようなメディア・リテラシー教育を行う大学は少なく、理論的に確立された授業方針は存在しない。したがって本実習における遊びという授業方針は、大学のメディア・リテラシー教育としてアニメーション制作を有効に実施するための試みを提起するものである。

### 2-3 多様な表現形式

2-1で述べたように、半立体および平面アニメーション制作用の機材を設置して多様な素材を提供し、2-2で述べたように遊びの授業方針を定めたが、これらは学生作品の自由度を高めるために設けたものである。そして、この学生作品の自由度をさらに高めるために、「非商業的アニメーション」のスタイルを参照するように指導した。

ここまでは「アニメーション」の名称を一義的に使用してきた。しかし実際にはアニメーションはその表現形式においておおまかに二分化されている。一方は「商業的アニメーション」であり、一般的に「アニメ」と言われるものであり、テレビ・アニメに代表される。アニメの規模は「何兆円規模といわれているアニメーション市場の98%はテレビ・アニメ」<sup>17)</sup> だから、「劇場アニメとかヨーロッパのアニメーションとか世界のアニメーションというのはたかだか2～3%を占めているだけで、98%はテレビ・アニメを軸にした産業」<sup>18)</sup> だと言われている。

アニメが国内外において受け入れられている理由は、これまで考察されてきた。例えば北米の言説では、日本アニメがグローバルな共同体の中にかくにトランスナショナルないしハイブリッドな様式で存在するか、という議論があると指摘されている<sup>19)</sup>。また、近年のマンガやアニメが、かわいいカルチャーとしてグローバル文化に融合されていることや、キャラクターがネオテニーの特徴を持つことによるという議論があるものの、そのようにことは単純ではないという提言がある<sup>20)</sup>。このような言説は主に2000年代から現れている。そうした

15) ロジェ・カイヨワ(多田道太郎、塚崎幹夫訳)『遊びと人間—増補改訂版』講談社、1971年、24頁。

16) 相原信洋氏へのインタビュー(2008年5月5日、於ホテル京阪京都2Fラウンジ)。

17) 杉井ギザブロー「大学+アニメーション=?」川辺真司編著、小川博司著『はじめてのアニメーション制作—チームでつくる、現場がわかる』ナカニシヤ出版、2012年、47頁。

18) 同上。

19) ミツヨ・ワダ・マルシアーノ『デジタル時代の日本映画—新しい映画のために』名古屋大学出版会、2010年、116-123頁。

20) 吉岡洋「『メディア芸術』の地域性と普遍性—“クールジャパン”を超えて」『メディア芸術』の地

言説は「クール・ジャパン」という言葉がアニメやマンガ等、国際的に強い競争力を持つ日本のコンテンツに対して使用されるようになった時期と重なって現れている。グローバル文化として認識される商業用アニメーションがアニメとして国内外の言説に普及されているのである。

他方の非商業的アニメーションは、経済的利益を第一の目的とせず、主に作家性を強調し表現する場となっている。例えば、オタワ国際アニメーション映画祭でグランプリを獲得した『カフカ 田舎医者』（山村浩二、2007年）、オスカーを獲得した『木を植えた男』（フレデリック・バック、1987年）のような作品がある。『カフカ 田舎医者』はフランツ・カフカの短編小説『田舎医者』を翻案した作品であり、ある医者が患者を診療しに行く過程において生じる不条理な出来事をアニメーション化したものである。デジタルではなく手描きによって、画一的ではない震える線や、極端なパースペクティブ、西洋の原作と日本の音楽を併置するような、強い作家性を示している。『木を植えた男』は、ある老人が荒地に一粒ずつ種を蒔いていき、それらの種から草が芽生え、ついには森林に成長するというストーリーとなっている。つや消しセルとワックススペースの油性鉛筆を用い<sup>21)</sup>、約5年かけて約2万枚の絵を描き<sup>22)</sup>、木を植えた男の飄々とした表情や、風に吹きつけられる木々のざわめきが表現されている。こうした作品は短編（10～30分程度）が多く、「アートアニメーション」という用語を用いることによって、商業的アニメーションと区別するような傾向もある<sup>23)</sup>。

本実習は学生の表現の幅を広げ、メディア・リテラシー教育の効果を高める目的で、商業性よりも作家性を重視する非商業的アニメーションのスタイルを学生が意識するように指導した。その際、インターネット上のサイト「openArt」<sup>24)</sup>で見られるような、多彩なスタイルの短編作品を批判的に討論した。その上で、パソコンやカメラの使い方、絵コンテの描き方、撮影対象の動かし方等、制作方法を解説しつつ進行了た。

また、パソコンに直接絵を描いて動かすような制作方法ではなく、ビデオカメラによるコマ撮りアニメーションという、デジタル式とアナログ式の間のような制作方法を採用した。なぜなら、アナログ式の制作方法はデジタル式の制作方法では表せない、画一的ではない運動やスタイルの多様性を表現する可能性が高いためだ。そのような画一的ではない運動やスタイルの多様性、遊びのなかで得られる斬新なインスピレーションによっては観客を魅了する作品になること、初心者だからといって稚拙な作品になるとは限らないことを学生に説き、学生の制作意欲が向上するように指導した。

域性と普遍性—「クールジャパン」を超えて』文化庁、2011年、2頁。

21) Olivier Cotte, *Secrets of Oscar-winning Animation: Behind the scenes of 13 classic short animations*, Focal Press, 2006, p. 113.

22) Ibid., p. 112.

23) 例えばDVD『日本アートアニメーション映画選集』（紀伊国屋書店、2004年）、遠山純生編『アートアニメーションの素晴らしき世界』（エスクァイアマガジンジャパン、2002年）などがある。

24) openArt の HP (<http://www.open-art.tv/>) [2012年4月25日]

### 3. 学生作品の分析結果

2010年度と2011年度の2年間で計9作品が作られた。学生作品はステレオタイプの稚拙な作品になるかもしれないという予測もあったが、しかしその予測は見事に外れた。まず表を以下に示して概観する。

【表】

制作年度	タイトル	映像時間	人数	物語性
2010年度	『HYSTERIC』	3分56秒	3人	非物語的
	『けむし』	2分41秒	4人	物語的
	『むしのせかい』	53秒	3人	非物語的
2011年度	『Pray for Japan』	2分20秒	3人	物語的
	『Chicken Story』	2分16秒	3人	物語的
	『とあるパンダの物語』	2分28秒	3人	物語的
	『Jet Coaster Live』	1分33秒	4人	非物語的
	『風』	3分18秒	4人	非物語的
	『ひよこ坂から』	1分4秒	4人	非物語的

※YouTube で視聴可能。

第1章において、学生作品の「実験性」を指標として、メディア・リテラシー教育の効果を測ると述べた。実験性とは、①非物語性、②非連続性、③超現実性、④可変性、⑤質感の多層性、を指す。

表1の中では、①非物語性の有無を記した。9作品の中では物語を中心とする「物語アニメーション」が4作品、物語を中心としない「非物語アニメーション」が5作品という、およそ同率で物語性の形式が偶然に分かれたことが示されている。物語性に制限を加えないように指導した結果、まず物語性に関しては、オルタナティブ・メディアが生成されることが分かった。物語性以外の要素については、以下に詳細な分析結果を示す。

#### 3-1 2010年度作品

2010年度には3作品が制作された。『HYSTERIC』では①②③④⑤全ての実験性の特徴が見られた。『けむし』では③⑤が見られたが、特に⑤の質感の多層性は、全9作品のなかで特に際立っている。『むしのせかい』では①③が見られた。

##### 3-1-1 『HYSTERIC』 3分56秒

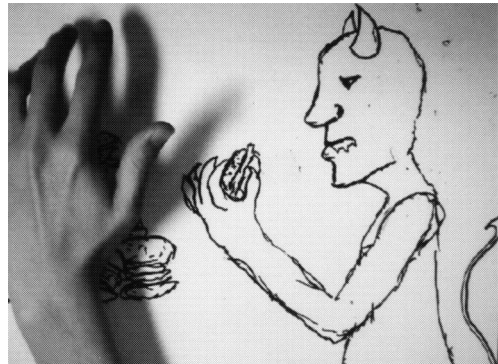
この作品は、主にホワイトボードとボードマーカーを用いており、他に粘土や人間の手、はさみ、腕時計を挿入している。このグループがホワイトボードとボードマーカーを選んだ理由は、「粘土や紙は動かしにくい」からだという。「動かす」という点では確かに全9作品



のなかで最も顕著に見られ、大胆な表象の変容（メタモルフォーゼ）が大半を占めている。アニメーション制作実習を開始した2年間の中では、メタモルフォーゼというアニメーションの重要な特性を最も生かしている作品となっている。

メタモルフォーゼの例を挙げる。ショット1では、ホワイトボードにボードマーカーで電気が描かれているが、その電気が黒点に変化する【付表】。ショット2では、人間の手が黒点をひきのばすと、その黒点が人形に変化する。ショット4では、人形が黒いしずくに変わり、続いて麒麟に変化する。麒麟が人の顔に変化し、人の顔の口から手が生えて伸びてきたところで、現実の人間の手が現れて全てを消す。ショット11では、女性がタバコを吸っている。するとタバコの煙が画面内に充満し、その後消えて、次いで女性が融解して消える。ショット12では、人の横顔が現れ、黒い固まりを地面に落とす。現実の人間の手が現れて、その黒い固まりに光線を発射すると、黒い固まりが変容して草が生えてくる。ショット15【写真2】では、現実の人間の手が画面内から画面外へ退場していき、悪魔と山積みのハンバーガーの絵が現れる。壁には“*We love it*”という張り紙が貼られている。悪魔が山積みのハンバーガーを飲み込み、自分の手を口に突っ込むと、悪魔の体が自分の体内に飲み込まれていき、消える。

写真2



このように、顕著なメタモルフォーゼが見られるが、そのメタモルフォーゼの契機となるのは、現実の人間の手の出現による場合が多い。現実の人間の手は、作者の存在を顕示するものとなっているため、観客を物語世界に誘導するような物語アニメーションには殆ど見られない。現実の人間の手は、草創期の「見せ物」としてのアニメーション作品（例えば『愉快な百面相』[ジェームズ・スチュアート・ブラックトン、1906年]）や、非商業的アニメーション作品（例えば『幽霊船』[大藤信郎、1956年]）にしばしば見られた。現実の人間の手は、本作品の非物語性を強調するしるしともなっている。

メタモルフォーゼ以外の特徴としては、空間を交錯させて提示しているショットがある。具体的に言えば、ショット14では、都会が横の向きから描かれている。そこに赤い人形が空から降りてくるという設定だが、人形は上からの構図で示されている。しかし都会は横の構図のままなのである。つまり、横からの視点と上からの視点が、画面内に同時に存在している。このように超現実性は前述したメタモルフォーゼだけではなく、空間設定にも現れている。

物語の点では、一貫した物語は殆ど無い。1ショット内には物語性があるが、その1ショット内に収められた小さな物語をひとつずつ繋ぎ合わせている。そのような演出になった理由

は、絵コンテを使わず、学生の頭の中に思い思いに沸き上がったインスピレーションを、物語の連続性を意識せずに表現していることによる。

ただし、後半になると運動の方向の連続性という、物語性の強いアニメーションでは欠かさない文法も使われている。例えば、ショット17～19における運動の繋がりを見てみよう。ショット17で、人間の手が粘土の地球を右から左に向けて投げる。ショット18では粘土の地球が右から左に飛んでいく。ショット19では右から飛んできた地球を、人がバットで右上に向けて飛ばす。このように、表象の超現実性だけではなく、運動の方向の一致を織り交ぜて、観客が空間を理解しやすいように配慮している。

そして、冒頭のショットでは人間の手が電気をつけて作品を開始させ、ラストのショットでは人間の手が電気を消して作品を終了させている。このようにして、観客を作品の世界へ誘導し、作品の世界から抜け出させる工夫も施されている。

なお、本作品は YouTube において、9 作品の中で最も多い530アクセス数を得ており、アメリカ、スペイン等7カ国から視聴されている（2012年4月25日）。

### 3-1-2 『けむし』 2分41秒

この作品は、色紙を多用しているが、切り絵アニメーションという枠組みに収まらない作品となっている。例えば、ヘアゴム、針金、布、フェルト、修正液、ビニール紐、ビニール袋等、様々な素材を学生が用意して使用していた。主人公のけむしは、ヘアゴムの中に針金を入れることによって、細かく動かすことができるようにした。けむしのキャラクターには、主人公のけむしにのみドールアイをつけて、他のけむしと差別化している。布は花嫁役のけむしのウェディングドレス、フェルトはクモのキャラクターやタイトル、修正液は字幕の文字、ビニール紐はクモの巣、ビニール袋は川の水として用いられている。そして画面内では常に複数の素材が使用されており（最多で6種類）、質感の多層性を演出している。

この作品は、物語が明確に存在する。2匹のけむしが結婚式を挙げるが【写真3】、花嫁が鳥に連れ去られ、森に落とされてしまう。花嫁は森でクモと雌蛙に助けられて、危機を乗

写真3

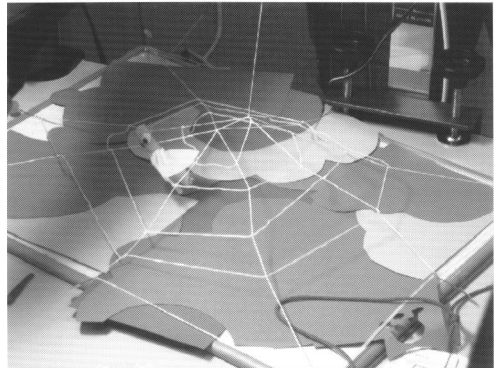


り越えていく。花婿は花嫁を助けに森へ駆けつけて、雄蛙の助けを得て危機を乗り越えつつ、花嫁を探し続ける。しかし雄蛙が途中で気絶してしまう。花婿は雄蛙に水をかけるために川へ向かう。その川岸で花嫁と花婿が無事に再会し、再び結婚式を挙げてハッピーエンドになる、というストーリーとなっている。

まずこの作品の独自の演出として秀逸な点は、ショット16とショット17における、

クモの巣の演出である【写真4】。このクモの巣は、ビニール紐で作られているが、クモの巣と地面との間の遠近感を出すために、クモの巣の中心を上部のカメラに結びつけている。つまりカメラにクモの巣をぶらさげるという工夫が凝らされている。プロの現場においてアニメーションの遠近感を出すためには、マルチプレーンカメラ（多層式撮影台）という、複数の透明の板を重ねて、下から上へ遠景、中景、近景の

写真4



絵を置き、上からカメラで撮影する装置を用いる場合がある。他により手軽な装置としては、透明のガラス板を一枚だけ、何らかの支柱に置き、二層の遠近感を出すものがある。実習室にはそうしたマルチプレーンカメラの設備を置いていないが、ビニール紐とカメラを使うアイデアを学生が創り出すことによって、二層の遠近感を出し得ている。

他に空間の広がりを出す工夫としては、横からの視点のショットと上からの視点のショットが、ほぼ同数で織り交ぜられていることが挙げられる。この作品はクレジット・タイトルを除くと40ショットで構成されているが、横からの視点が19ショット、上からの視点が15ショットある。つまり殆ど同じ数の2つの視点を使うことによって、画面外の空間に前後と上下の広がりを与えられている。また、『HYSTERIC』で見られたように、横からの視点と上からの視点が同じ画面内で組み合わせられて交錯する構図が、ショット5に認められる。そこでは教会が横の視点から描かれているが、鳥の羽が落ちて行くさまが上からの視点で描かれている。正確な空間配置ではないものの、やはり画面外の前後と上下の空間の広がりと同時に示されていると言えるだろう。そしてショット10とショット28では、花婿や蛙が必死に花嫁を探して走る様子が、画面外と画面内への素早い出入りによって示されており、画面外空間が強調されている。

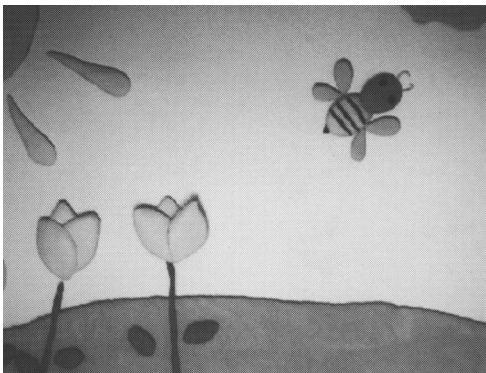
本作品は物語アニメーションだが、物語を語る過程で特徴が見られる。まずセリフを殆ど入っていない点である。それでも観客が物語を理解し、けむしや蛙の感情を汲み取ることができる理由は、虫の感情の起伏がズームアップやクローズアップ、強い音響で提示されることが挙げられる（ショット1, 3, 7, 16, 20, 25）。次に、ショット7とショット8の間で、視点編集が行われている。花婿の顔のクローズアップの次に、森へ落ちて行く花嫁の姿が示されることによって、観客は花婿の視点に立って花嫁が落ちて行くさまを感じ取ることができる。そして、キャラクター達の左右や上下の運動が無理なく繋がれていることも、物語性を維持する要因のひとつとなっているだろう。こうして、この作品は2010年度の作品の中では最も物語性が強く、最も多層的な質感を表すものとなっている。

## 3-1-3 『むしのせかい』 53秒

この作品は、淡色の粘土と色紙で作られている。物語性は殆ど無い。しかし『HYSTERIC』で見たような、メタモルフォーゼを強調するような作品でもない。虫達が出会い、虫達と一緒に花火を見るという、タイトル通り、虫の世界の日常が描写されている。53秒という短い作品だが、粘土の造形の丁寧さと、キャラクター等の滑らかな動きは、前述した2作品を上回っている。

太陽が輝き、チューリップが生えている草地。そのチューリップからミツバチが現れる【写真5】。ミツバチが右へ飛行するとともに、背景が平行移動していく。30もの花びらが突

写真5



然、草地から徐々に現れ、ミツバチが蝶と出会う。ミツバチと蝶が横に飛んで行くと、池が現れ、そこに蛭や芋虫がいる。すると空が暗くなり、花火が上がり、花火がクローズアップされる。花火は小さなしずく状の粘土で構成されているが、1ショット内で多いものでは100粒もの粘土が使われており、それらによって円形の花火、笑顔のマークの花火、ハートマークの花火が提示されている。

この作品の本編はわずか2ショットのみで構成されている。1ショット目でミツバチ達が池に辿り着くまでは平行移動、2ショット目で花火が固定ショットで提示されている。

しかし、空間は広がりを見せている。それは、背景が横からの視点で配置されている中で、虫や花びらが、上からの視点から作られているという演出による。この特徴は、前述の『HYSTERIC』と『けむし』でも見られるが、『HYSTERIC』では25ショットの中の1ショット、『けむし』では40ショットの中の1ショットのみで使われている。それらに対し、『むしのせかい』では本編の2分の1のショットの中で、横と上からの視点が同じ画面内で交錯する空間によって構成されている。そのことは、制作した学生の言う「メルヘンな作品」の淡く空想的な物語世界をより強調する役割を果たしているだろう。

## 3-2 2011年度作品

2011年度には6作品が制作された。実験性については、『Pray for Japan』では③④⑤が見られた。なかでも100粒以上もの粘土を動かすことで文字を構成していくという、広義の可変性には秀逸さが窺える。『Chicken Story』では③④⑤が見られた。『とあるパンダの物語』では⑤が見られた。実験性の特徴がわずか1点という、実験性の少ない作品のように思われるかもしれないが、後述するように、「敵の顔を見せない」ことによってサスペンスを盛り上げるという演出が施されている。『Jet Coaster Live』では①③⑤が見られた。『風』は①②



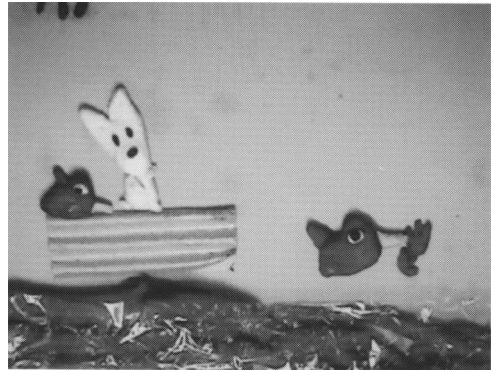
③④⑤という全5点の基準を満たしている。『ひよこ坂から』では①②③④が見られた。ホワイトボードとボードマーカーというシンプルな素材ではあるが、超現実的な運動や変容を、2011年度作品の中では最も発揮している作品となっている。

### 3-2-1 『Pray for Japan』 2分20秒

この作品は、東日本大震災をテーマとしている。グループの中の1名は、実際に東北でボランティア活動を行っていた。その学生は「悲惨な出来事だからこそ、寓話にして悲惨さを和らげ、観客に見てもらいやすかった」と述べていた。素材は、粘土、色紙、段ボール紙、ビニール袋が使われている。

ストーリーは次のようになる。複数のピンクの蛇が、earth quake の文字を形作る。地球が現れ、東北沖がズームアップされる。海にはクジラが泳いでおり、海底には地震の虫が白い糸にくるまって眠っている。ある時、地震の虫が目覚めて暴れ出すと、地上で地震が起こり、津波が襲ってくる。地上の動物達は木の幹に乗って避難する【写真6】。すると鳥と風がやってきて、荒れ地に花を落とす。空からクジラがやってきて、潮を地上に吹き、その潮によって花や木が現れる。そして、地震の虫、犬、鳥、クジラが集合し、皆が仲良くなる。最後に約200粒の粘土が現れ、Pray for Japan の文字を徐々に形作る。

写真6



この作品で秀逸なのは、タイトルを最後に示す点である。冒頭では earth quake の文字のみを提示することによって、観客に「地震」の情報だけを与える。その後、東日本大震災をテーマとする情報を、東北沖をズームアップすることで示す。最後に、地震の過程と復興の夢を描く。この「復興」という未だ実現されていない可能性を物語ったのち、『Pray for Japan』のタイトルを示すことで、復興の夢の具体性を観客により強く伝える効果をもたらしている。

また、素早いモンタージュがストーリーを語っている点にも着目したい。この作品は earth quake と Pray for Japan 以外の文字やセリフは無く、殆どが映像と音楽で構成されている。しかし、地震の虫が海底で眠っているショットと白画面のショットの2ショットがワンセットで、2秒間で6回、繰り返して提示されている。この後に地震の虫が目覚まして地上に地震をもたらす。このように素早いモンタージュによって、地震の虫が目覚める過程を物語っている。素早いモンタージュは基本的に、観客に眩暈の効果や、視覚的なショックを与える効果をもたらす場合が多い。しかし、本作品においては素早いモンタージュを、セ

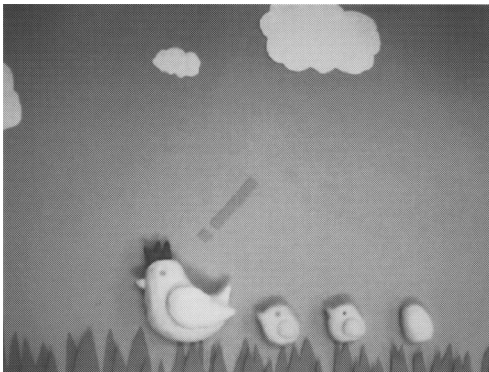


リフを使わずに映像だけでストーリーを語る効果として用いているのである。

### 3-2-2 『Chicken Story』 2分16秒

この作品は、粘土、色紙、糸、ボードマーカーを利用し、絵コンテを使用して計画的にストーリーを構成している。鶏とひよこと卵が歩いて行き【写真7】、その途中で出会った虫を鶏が食べる。次に蛇と出会うが、鶏が蛇に捕まってしまう。そこでひよこと卵が協力して蛇と戦って勝ち、この蛇を食べる、というシンプルなストーリーとなっている。

写真7



着目したいのは、粘土のキャラクターという、細やかな運動の生成が困難な素材を用いながら、色紙による字幕や記号を利用することによって、効率的にストーリーを語っている点である。鶏達が虫や蛇を食べる時は、その食べる様子は具体的には描かれず、「食事中」や「捕食中」と書かれた字幕によって隠される。鶏のキャラクターは粘土で分厚く硬く造形されているため、細かい動きを生じさせることが難しい。そ

の「食べる」という細かい動きを「食事中」という字幕で補い、かつストーリーを滑らかに運んでいる。同様に、鶏達が蛇に出会って戦う時、「バトル中」という字幕で、鶏と蛇の戦いの描写を省略している。また、ひよこと卵が合体する時には、星のマークが描かれた色紙を提示することによって、ひよこと卵が変容する様子を観客に具体的に見せることなく、ストーリーを語っている。

そして、この作品は殆どがロングショットで捉えられている中、クローズアップと超クローズアップが、物語の起伏や鶏の感情を生じさせるために有効に使われている。1回目のクローズアップは蛇を正面から捉え、蛇の恐ろしさを表している。2回目のクローズアップは鶏の横顔を捉えているが、それはひよこと卵が協力して自分を助けてくれたことに対する驚きの感情を示している。そして、続く鶏の目の超クローズアップは、その驚きの感情をより強く表現している。

### 3-2-3 『とあるパンダの物語』 2分28秒

この作品は、色紙、粘土、ビニール紐、ホワイトボード、ボードマーカーが用いられている。物語は明確に存在し、2頭のパンダのラブストーリーとなっている。

2頭のパンダが恋に落ちる。しかし2頭ともに何者かによって動物園に捕らわれ、それぞれ別の檻に入れられる。雄のパンダが一念発起し、自分の檻と雌のパンダの檻を破壊して、2頭で動物園から逃げ出す。パトカーがやってきて2頭を追いかけるものの、2頭は無事に

船に乗って難を逃れる。しかし背後には鬼の姿があり、2頭の行く末の困難さを暗示している。

特筆したいのは、この作品は一見、愛らしいラブストーリーが語られているが、ある種の不気味さもまた存在している点である。それはまず、「敵の顔が見えない」ことが挙げられる。この物語では、2頭の危機が2回訪れる。1回目は2頭が動物園に入れられる時、2回目はパトカーに追いかけられながら逃走する時である。しかしその2回とも、パンダを捕まえようとする何者かの顔が示されない。最初は画面外から縄が出てきて2頭を捕える【写真8】。次はパトカーが現れるが、運転手の顔は示されない。一般的な物語アニメーションでは、追う者と追われる者の表情が表現されるが、この作品では敵の顔をあえて隠すことによって、ある種の不安感を観客に与える。そして、ラストがハッピーエンドで終わらない点も、一般的なアニメーションとは異なっている。一见、2頭が無事に逃げ出せたかのように示しつつ、2頭の背後に鬼を配置することで、更なる事件が2頭に襲いかかる可能性を示しているのである。

写真8

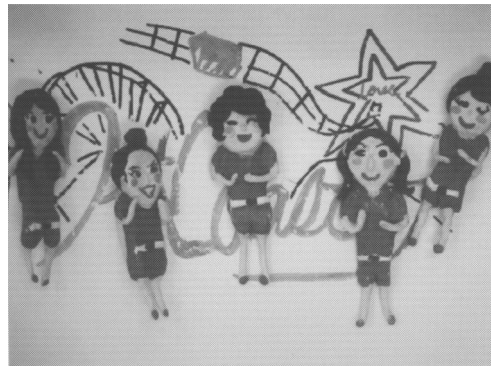


### 3-2-4 『Jet Coaster Live』 1分33秒

この作品は、粘土、ホワイトボード、ボードマーカーが用いられている。物語は無く、ミュージック・ビデオの形式をとっている。粘土で作られた女性の5人のダンサーが踊る様子が表現されている【写真9】。

ホワイトボードでは、ダンスという大きな運動を示すための立体的な空間が無い。さらに人形は半立体、つまり立体の人形を縦に割っている形であり、人形もまた立体的ではない。しかし、ここではダンスの躍

写真9



動感を表出するための工夫が施されている。まず、半立体の人形を前方や横方向へ傾けて、立体的な運動を表現している。そうすると人形の平面的な背中が表れてしまうが、そのように人形の現実感よりも立体的空間の形成を重視している点は、他の作品と異なっている。

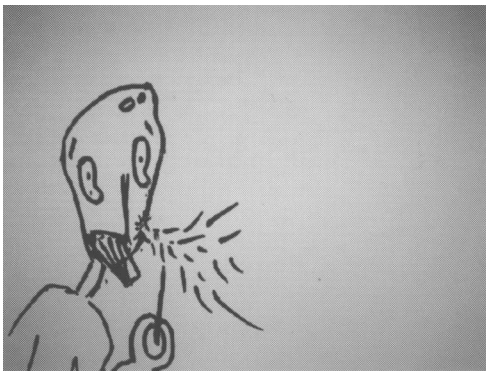
また、ショットの等級の数が他の作品より多い。クローズアップ、バーストショット、ミディアムショット、フルショット、ロングショットという、5種類のショットが用いられている。

このように複数の遠近感を織り交ぜることによって、半立体アニメーションの「平面性」といういわば「制限」を取り払う試みが見られる。

### 3-2-5 『風』 3分18秒

この作品は、粘土、ホワイトボード、ボードマーカー、イレイサー、マグネット、パソコン用のマウス、人間の手が用いられている。3章構成で、①悲運、②変化、③渦巻、となっている。物語性は殆ど無く、断片的な発想で創作されている。第1章の「悲運」は、金魚が主人公となっている。金魚が猫に食べられたり、大仏と戦って負けたりするという、おおま

写真10



かな筋の中、猫が虫に変化したり、背景の線が変容していく。第2章の「変化」は、顔の変化がテーマとなっている。風船の顔が徐々に溶解していったり【写真10】、人間の顔が縦に割れたり、破裂したりするさまを描いている。第3章の「渦巻」は、唐草模様が現れたり消えたりする様子のメタモルフォーゼ、シャンプーの液体が渦巻くさま等を描いている。

この作品で特徴的なのは、運動の速さだろう。他の作品に比べて、キャラクターの動きや場面展開が最も速い。大胆かつ飛躍的な運動を敢えて示すことや、ショット群を非連続的に繋げることによって、描かれるものと語り方が連動し、切り刻むような「風」というテーマを強調して示している。

そして、使用する素材が、マグネットやパソコン用のマウス等、他の作品よりも硬い。硬い素材を用いることによって、風の鋭さや大胆な飛躍を補強している。

### 3-2-6 『ひよこ坂から』 1分4秒

この作品は、ホワイトボードとボードマーカーのみを使用するホワイトボードアニメーションである。本実習の中では使用する素材が最もシンプルなものとなっている。物語は殆ど無い。しかし運動が滑らかに繋がれ、ひよこの目くるめく変容が観客に理解しやすく提示されている。

着目したいのは、ボードマーカーのみを用いるという平板になりがちな表現形式に、デザイン性や多様性を与えている点である。例えばショット2では、ひよこの輪郭線がひよこを意味するだけでなく、同時に坂という意味を持つ【写真11】。それは、輪郭線が一義的に機能するような、物語性や再現性の強い一般的なアニメーションの描き方と真っ向から対立しており、観客の認識に対する批評的な表現となり得ている。また、いくつかのキャラクターは、輪郭線が途中で途切れていたり、あるいは輪郭線が殆ど描かれていないものも存在する。

こうした表現は、観客に対して補完を求め、積極的な関与を求めている。その上で、幅広く展開するようなデザイン性がキャラクターに付与されている。

また、「ZZZ」や「プニョー」といった文字がキャラクターを追いかけたり、キャラクターに危害を加えたりしている。文字は文字通りに解釈されるものとして存在すると同時に、硬質性と運動が与えられ、キャラクターのひとつとなっている。

以上のように、この作品は本実習のなかで最もドローイングの写実性を否定する方向へ向かっている。シンプルな線のみで構成され、リアリティの低い世界を描いているが、だからこそ線によるキャラクターの表象の展開を試み、一般的な観客の認識に対して異論を唱える作品たりえていると言えるだろう。

#### 4. お わ り に

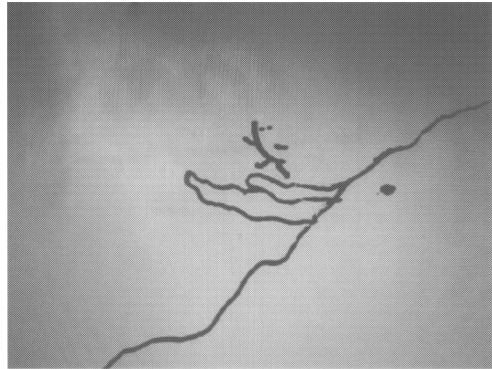
本稿では、実習科目において、2年間で作られた学生作品9本を分析した。特に、学生作品の技術力よりも「実験性」に着目した。作品の分析結果を見ると、確かに学生作品にはいずれも実験性が認められる。また、学生のコメントには「設備が良かった」「集中して制作できた」「自由なスタイルで表現できた」という意見が、それぞれ半数以上を占めていた。こうした結果を見ると本実習では、設備と授業方針と表現形式がシステムティックに構築されているさまが窺える。

しかし、残された課題も少なくない。例えば、学生全員が最後まで授業に出席したわけではなく、脱落者もいた点である。2010年度は全員が最後まで出席したが、2011年度には2名が脱落した。理由は様々にあるだろうが、脱落した2名がともに4名のグループに属していたという共通点から、次年度からは1グループの人数を3名に制限することを予定している。なぜなら4名のグループではしばしば、1人が何もできない状態になっている様子を筆者が確認したためである。撮影する者、撮影対象を動かす者、撮影対象を制作する者、の3名という明確な役割分担が出来てこそ、自らの役割に責任感を持てるようになるだろう。

また、学生が他の作品に影響を強く受けすぎて、模倣に近い作品を制作したケースが、2011年度の1作品に見られた。作品制作に没入する理由の中には、「自分の好きな作品に近いものを作りたい」という欲求もあることが分かった。今後は学生と共に他の作品を批判的に検討した上で、模倣とオマージュの違いを学生に知らしめる指導が求められる。

そして、学生が自らの作品を体系的に振り返ること、例えばテキスト分析を厳密に行うことができなかった。学生は単に作品を作るだけでなく、自らの作品を振り返って分析するこ

写真11





とが、メディア・リテラシー教育により有用に機能する<sup>25)</sup>。イギリスの BFI (British Film Institute) は、映像分析のモデル「シネ・リテラシー」を提唱しており、そこでは学ぶ者が5才から18才にかけて、段階的に修得すべき項目を挙げている。例えば映画言語の修得、現実と現実感の問題、十分な根拠をもつ批評言語の修得、ステレオタイプやヘゲモニー等の用語による解説能力、表現形式と社会的・政治的背景との関係の論考等がある<sup>26)</sup>。学生は他人の作品だけでなく自分の作品について、系統立てて徹底的に議論する必要があるだろう。

いずれにせよ、本稿の問いは「メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作にはどのような授業が効果的なのか」であった。それは、自分の身の回りにある事物や出来事、現実には縛られない頭の中のイメージを含む全ての自己の経験を、実験性の表出として具現化するということだと言える。学生達は大学という教育の場で日常を過ごしている。学生は授業に出る理由のひとつに、卒業のための単位取得という目的がある。その中で実験性を表出するということは、学生としての自己と一個人としての自己を融合し、単位取得という枠組みを越える遊びに没入するということである。適切に整備された実習環境の中で、自己の想像力を発揮して作品を制作することによって、友人達に評価され、世界中の人々から YouTube にアクセスしてもらえる。こうした時に、メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作の効果が生まれるのである。ただしこの答えには、まだ再検証すべき余地があるだろう。今後も実習の成果と課題を織り交ぜながら検討し、メディア・リテラシー教育におけるアニメーション制作実習の有用性を考察していきたい。

(※本稿は2009-11年度桃山学院大学共同研究プロジェクト「実践的メディア研究の試み」の成果報告のひとつである。)

(2012年4月25日受理)

25) Buckingham, p. 141.

26) *Moving Images in the Classroom: A Secondary Teachers' Guide to Using Film & Television*, British Film Institute, 2000: pp. 51-56.



【付表】『HYSTERIC』ショット表

ショット	アングル	素 材	内 容
1			タイトル
2	横	ボードマーカ 人間の手	人間の手が電気をつけると、電気が黒点に変わる。
3	横	ボードマーカ 人間の手	人間の手が黒点をひきのばすと、黒点が人形に変わる。
4	横	ボードマーカ 人間の手	人形が人間の手のひらに降りてくる。
5	横	ボードマーカ 人間の手	人形が黒いしずくになると、黒いしずくがキリンに変わる。キリンの周りに草木が生え、キリンが蝶を飲み込むと、キリンが人の顔に変わる。人の口から手が生えてきたところで、人間の手が全てを消す。
6	横	ボードマーカ	海からサメが現れて消える。
7	横 横移動	ボードマーカ 粘土	粘土の亀、海蛇、ひとで、魚、化け物が水中を泳ぐ。
8	横	粘土	化け物が分解して飛び散る。
9	横	ボードマーカ 粘土	魚が水中で円になって泳ぐ。
10	横	ボードマーカ 粘土	魚と海蛇が海から飛び出し、次いで蛸が空へ飛んで行く。
11	横	ボードマーカ	人がタバコを吸っている。タバコの煙が画面内に充満し、その後消え、次いで人が融解して消える。
12	横	ボードマーカ 粘土 人間の手	人の複数の横顔が現れ、黒い固まりを地面に落とす。黒い固まりに人間の手が光線を発射すると、そこから草が生えてくる。その草から化け物が現れ、飛んで行く。人間の手が、人差し指、中指、薬指、小指、親指、と指を広げていく。
13	横	ボードマーカ 粘土	都会が現れ、化け物が町を破壊していく。
14	横＋上	ボードマーカ 粘土 人間の手	人形が上空から降りてくるが、都会が横の構図のままであり、上からの構図と横の構図が混ざり合っている。人形は化け物に負けるが、飛行機がやってきて黒点を散布すると、都会が元通りになる。人間の手が現れる。
15	横	ボードマーカ 人間の手	人間の手が退場していき、悪魔とハンバーガーの山が現れる。壁には“ <i>We love it</i> ”と書かれた張り紙がある。悪魔がハンバーガーの山を飲み込み、自分の手を口に突っ込むと、悪魔の体が自分の体内に飲み込まれていき、消える。“ <i>We love it</i> ”の張り紙がズームアップされて画面内が充満される。
16	横	ボードマーカ 粘土 人間の手	青、緑、赤の粘土のキューブが3つ現れ、それぞれを人間の手が押す。青のキューブを押すと地面が現れ、緑のキューブを押すと木が生え、赤のキューブを押すと太陽が現れて木を赤く染める。雨が降って木が枯れる。人間の手が青と緑のキューブを握ると、地球に変わる。赤のキューブを握ると太陽に変わる。

17	横	ボードマーカー 粘土 人間の手	人間の手が手品のように、地球を手のひらから消したり、手の甲に出現させたりする。人間の手が粘土の地球を左横に投げる。
18	横	ボードマーカー 粘土	粘土の地球が左横に飛んで行く。
19	横	ボードマーカー 粘土	人が粘土の地球をバットで右上に打つ。
20	横	ボードマーカー 粘土 人間の手	粘土の地球が鳥の巣に落ちる。地球が割れて虫が生まれ、その虫を鳥が食べる。人間の手が割れた地球を握る。
21	上	ボードマーカー 粘土 人間の手 はさみ 腕時計	人間の手が割れた地球をホワイトボードの上に置くと、地球が粘土のキューブに変わり、次いでボードマーカーの青い四角形に変わる。硬貨が3枚出てくるが、それぞれボードマーカーの円に変わり、ボードマーカーの四角形の中に入れられていく。ボードマーカーの四角形が再び粘土のキューブに変わる。人間の手がはさみでキューブを切ると、その中に硬貨が現れる。人間の手が硬貨を握ると、いったん硬貨は無くなる。しかし人間の手をホワイトボードの上にかざすと、複数の硬貨が現れる。人間の手がそれらを握ると、今度は人間の手首に腕時計が現れる。人間の手が腕時計を押すと、いったんボードマーカーの腕時計に変化するが、すぐに本物の手と腕時計に戻り、フェイドアウトする。
22			白画面
23	上	粘土 人間の手 携帯電話	人間の手が持っている携帯電話の画面に地球が映っており、携帯電話をホワイトボードに向けて振ると、ホワイトボードに粘土の地球が現れる。人間の手が粘土の地球の端をもぎ取る。そして携帯電話の画面を再びカメラに向けると、そこには欠けた地球が映っている。
24	上	ボードマーカー 人間の手	人間の手と電気の絵が現れ、人間の手が電気を消す。
25			クレジット・タイトル

## Animation Production as a Form of Media Literacy Education

SANO Akiko

The main purpose of using animation production in media literacy education is to help students develop their information transmission skills. Ingenuity is a requirement for effectively developing information transmission skills. This paper investigates what kind of instruction is effective for teaching animation production as part of media literacy education. To address this, the author has attempted to demonstrate the effect of this form of media literacy education by creating educational strategies and a learning environment that would motivate students to produce animation, and posited the experimental quality of their work as an index to measure their motivation levels. For verifying this hypothesis, Chapter 2 describes the learning environment for teaching animation production. Specifically, Section 1 identifies the equipment, Section 2 identifies the educational strategies, and Section 3 identifies a diverse range of styles. Chapter 3 provides a detailed analysis of the work produced by the students, assessing each piece for its experimental quality.

In Chapter 3, nine pieces of student's work that were produced during a two-year period were analyzed. Rather than examining the technical skills that were used, the analysis focuses on the forms of experimental expression that the students were able to achieve and identifies how motivated they were to transmit information. The majority of students reported that they enjoyed being able to express themselves freely, without any restrictions on how they should produce their work. We can therefore infer from these results that the established educational strategies and learning environment were systematically structured for effectively teaching animation production.

This paper aimed to discover what type of instruction is effective for teaching animation production in media literacy education. The author believes that it enables students to give concrete forms, as expression of experimentality, to all kinds of personal experiences. This includes things and events around them, or images inside their head that are not constricted by reality. Students spend their days in the educational arena of the university. One of the reasons for attending classes is to gain the credits they need to graduate; however, being able to express experimentality unites the self—as a student and as an individual—and immerses one in the play, which goes beyond the simple requirement for credits. By producing pieces that creatively present the self, students allow themselves to be evaluated by their friends as well as people from all over the world via YouTube. This is where we see the real effect of animation production in media literacy education. I would like to conduct further research to investigate the results and issues

surrounding the learning experience with a goal of demonstrating the usefulness of teaching animation production as part of media literacy education.